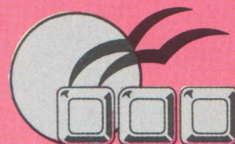
FOR YOU







Lire 15.000

n. 12

FOR YOU AMIGA



GAMES

GIRLS
Non solo per donne..

JUMPING JACK
Arcade & Action in una unica soluzione



UTILITIES

CFX
Come conoscere tutti i segreti sui files

SETPIC
Combina la grafica con il CLI





SPECIAL

FX SPECIALE SOFTWARE
Quattro fantastiche musiche..

News
Prova su strada del fantastico CIVILIZATION
Oltre il gioco...

Software allegato

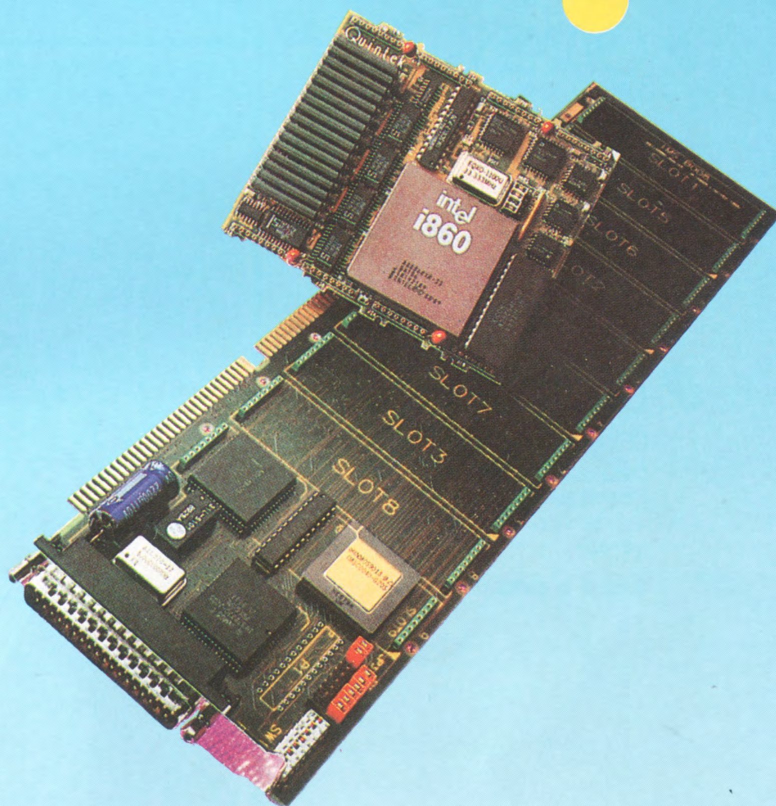
Editrice G.P. System S.r.l Milano Autorizzione del Tribunale di Milano n.176 del 10.03.90 Mensile di Informatica Anno 3 n.12 Italia Marzo

SYSTEMPC

£.15.000

5¼

Contiene disco programmi
per IBM e compatibili



NOVITA' SOFTWARE

Totocalcio

Stampa e vinci con Speciale 13!

GSF

Gestione Spese Familiari

SPECIALE NOVITA' SPAZIO A...

Microsoft Publisher e Word 2

Un prodotto completo per l'impaginazione

ABL Monrodata

Un'azienda d'avanguardia

I.V.A. INCLUSA



1700000195

FOR YOU

Per Amiga

For You
Per AMIGA

Casa Editrice G.P.System S.r.l.
Via Gianferrari n.5 Milano

Direttore Editoriale
GianPiero Sciarrone

Direttore Responsabile
Riccardo Mazzoni

Hanno Collaborato
Lodovico Benvenuto
Loretta Cordara
Giorgio Fortolani
Titti Laganà
Daniele Paccaloni
Pier Giorgio Rossetti
Giacomo Tebaldini
Lucia Tiraboschi
Lorenzo Ventura
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Marco De Meis

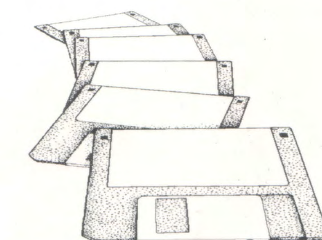
Redazione e Direzione
Via Voghera n.16 - 20144- MI
Tel. Redazione 02/837.68.67
Fax 02/837.60.59

Fotografia
Oscar Scalambra

Stampa
Arti Grafiche Passoni S.r.l.
Via Monti Sabini n.11
Milano

Distribuzione per l'Italia
Euro distri Press
Via Noto n.10 - 20141 - Milano

Sommario



ForYou
Periodico mensile, una copia £. 15.000.

Arretrati
Il prezzo di copertina più spese postali.

Abbonamento:
Annuale 10 numeri: £ 135.000

FOR YOU

Contenuto del disco

Giochi

Girls

Jumping Jack

Utilità

CFX

Setpic

Speciale FX

Editoriale

Anche questo mese la rivista ForYou presenta novità sul mercato Amiga,con programmi di giochi e utilities sempre più evoluti e interessanti.
In questo numero troverete svariati programmi,alcuni dei quali molto innovativi, come il recentissimo Civilization,che vi darà la possibilità non solo di divertirvi, viaggiando a ritroso nel tempo,ma anche di conoscere i retroscena del grande affresco della Storia e della Cultura Umana, imparando a conoscere i fattori che determinano gli avvenimenti storici,le loro cause e le loro conseguenze.
Ma c'è di più:oltre a questo,potrete utilizzare le interessanti utilities di CFX e SETPIC,che vi aiuteranno a identificare le caratteristiche più importanti di un determinato file,oppure a rendere più interessanti i vostri documenti...
Ma non vogliamo anticiparvi di più!
Buona Lettura!



Civilization: è ancora un gioco?

Che qualcosa stesse mutando nell'universo dei giochi di simulazione ce ne siamo resi conto; i più cominciarono a pensarlo quando nella primavera del 1989 fece la sua comparsa Populos, il primo programma di simulazione di nuova generazione.

Già la proposta era ambiziosa, si trattava di giocare il ruolo di Dio o del Diavolo nella lotta per la supremazia sulla Terra.In entrambi i casi l'obiettivo era il medesimo: usare i propri seguaci e il proprio popolo, per fondare un impero che avesse la supremazia sul pianeta.
Sulla mappa del mondo il giocatore poteva disegnare i territori sui quali il proprio popolo poteva abitare ed espandersi.

All'inizio il nuovo Dio poteva concedere ai propri seguaci solo un brandello di territorio,con un'unica capanna. Poi il giocatore poteva modificare il proprio territorio, creando pianure fertili e canali irrigui.

Così il popolo del nuovo Dio poteva espandersi,costruire nuove capanne e divenire passo passo più civilizzato. Il suo livello di forza e di progresso si rifletteva nel la diversa forma delle abitazioni. Dalle capanne mano mano si passava ai palazzi ed ai castelli. L'elemento religioso faceva rapidamente sentire il proprio peso.
Se il numero dei seguaci che pregava il nuovo Dio aumentava la "manna" a disposizione del nuovo popolo si accresceva e, naturalmente, all'aumento della manna corrispondeva un incremento della forza del nuovo popolo e delle sue possibilità di sconfiggere i nemici.

In parallelo anche la forza del nuovo Dio aumentava. Maggiori poteri gli consentivano di provocare terremoti, creare paludi e suscitare inondazioni che avrebbero afflitto i suoi nemici.

Un' espansione territoriale non poteva passare , secondo i rigidi schemi di Populos, che per la guerra. Bastava così trasformare il condottiero del nuovo popolo in un cavaliere e subito questo si sarebbe lanciato in feroci campagne di conquiste con tanto di incendi e saccheggi delle città nemiche.

Al giocatore di Populos veniva offerta una visione ingrandita del suo mondo e così poteva as sistere con molto realismo agli effetti delle proprie scelte:miracoli, disastri, inondazioni e terremoti.

Le popolazioni non potevano che subire le azioni decise dai loro protettori. I terremoti radevano al suolo i villaggi, i vulcani creavano colline rocciose nel bel mezzo dei campi coltivati, e le paludi rendevano la vita difficile alle popolazioni che cercavano di colonizzare nuove terre. Naturalmente il Dio Antagonista poteva compiere le stesse mosse sin quando, attraverso l'opzione di scontro, entrambe le parti si riunivano in un unico guerriero e combattevano per il dominio della Terra.

In caso di vittoria il nuovo Dio si trasferiva in un nuovo Mondo dove ricominiava la propria opera creatrice. Il gioco ne metteva a disposizione ben cinquecento e le difficoltà non potevano naturalmente che aumentare.

Ci siamo dilungati nella descrizione di Populos non solo per metterne in evidenza i lati più interessanti, quanto per permettere ai lettori di coglierne i limiti che, se da un lato ne aumentavano la piacevolezza del gioco, dall'altro mostravano la rigidità del programma.

CIVILIZATION

Con Civilization le cose cambiano in modo radicale.
La prima cosa che colpisce il gio catore è proprio la complessità del programma e la mancanza di veri e propri limiti.
Certo Civilization può essere gio cato anche in modo superficiale e sporadico, ma a nostro avviso offre molto di più al giocatore che vi investe una grossa quantità di tempo e di attenzione, come d'altra parte richiede il suo incredibile livello di strategia.
L'obiettivo del giocatore in Civilization è apparentemente semplice. Al comando di un piccolo

gruppo di uomini, egli deve guidarli attraverso le diverse ere della civiltà, sino alla creazione di un moderno impero.

Naturalmente la cosa non è così facile come sembra, in quanto, se creare uno stato è semplice, creare una società che duri nel tempo è un problema ben più complesso e, come il gioco stesso ben presto ci insegna che basta poco, molto poco per far crollare un impero vasto e potente.
Così possiamo dire che obbiettivo di Civilization è costruire un impero che riesca a sopravvivere nei secoli.
Basta dare un' occhiata al poderoso manuale del gioco per aver un'idea delle variabili coinvolte, quindi della sua profondità e complessità. Scienza,viaggi di esplorazione,guerre,industrializzazione,commercio,agricoltura ed ambiente sono tutti fattori che dobbiamo imparare a padroneggiare se vogliamo far progredire la nostra piccola tribù.

La stessa sconfitta o vittoria, in un gioco così complesso,divengono termini ambigui, sebbene allorchè si riesce a metter in piedi una civiltà che raggiunga il controllo di tutte le altre esistenti sul pianeta o ponga in essere una tecnologia così avanzata da consentire l'eplorazione di altri pianeti, ci si possa ritenere soddisfatti del lavoro compiuto.



IL GIOCO

Tutto comincia nel lontano 3000 A.C., con un unico gruppo di coloni ed un minuscolo brandello di territorio.

La prima cosa da fare è costruire una città, base da cui organizorganizzare la propria espansione.
Trovato lo spazio appropriato per l'insediamento inziale e fondata la prima città, comincia il lavoro vero e proprio.
Così mentre la natura segue il suo corso, la città cresce e ulteriori unità di coloni possono essere inviati ad esplorare il territorio circostante.
E, proprio come nei libri di storia, la mappa del mondo si viene man mano manifestando con tutte le sue incognite.
I coloni sono una delle unità più utili in quanto si muovono per fondare nuove città espandendo il territorio del nascente impero, mentre i diplomatici ci aiutano a costruire legami con le altre civiltà. Altri passi sostanziali si compiono aprendo nuove rotte commerciali tra le città e mettendo in moto carovane che trasportano merci da una città all'altra.

Come in Populos la guerra riveste un aspetto importante. E' perciò necessario possedere una potente forza di difesa per proteggere la città dagli attacchi dei nemici o, se vogliamo, per conquistare città rivali o sotto-

mettere nuovi territori.

Ma la guerra non sempre è la risposta giusta ed il segreto di una lunga sopravvivenza spesso sta negli accordi con le città rivali. Si possono così firmare trattati di pace e si possono scambiare tecnologie e informazioni per stringere buoni rapporti con i vicini.

Sembrerebbe a questo punto di essere di fronte all' ennesima versione di un wargame, ma Civilization è un'altra cosa. Certo pace, guerra, vittorie e sconfitte sono importanti ai fini della sopravvivenza della nostra civiltà, ma il vero scopo del gioco è l'avanzamento tecnologico,politico e culturale della nostra società.

La gestione di una massa così numerosa di variabili non pone grossi problemi al giocatore. Civilization gestisce il passaggio dalla barbarie alla civiltà in modo molto diretto.

In ogni città un gruppo di scienziati è adibito alla ricerca di nuove tecnologie ed invenzioni. Agli inizi i campi di scoperta sono limitati: l'alfabeto, la ruota, la ceramica.
Ma, man mano che si acquisiscono nuove conoscenze, gli scienziati possono affrontare ricerche sempre più difficili e complesse.
Tutte le conoscenze, dalla tecnica nucleare ai principi religiosi e democratici si ottengono passo dopo passo. Una vera e propria Biblioteca, inserita nel gioco, la Civilopedia offre man mano i dati su ciò che è possibile scoprire o costruire in una data fase storica.

CONCLUDENDO

Civilization è un gioco difficile da classificare, ammesso che si tratti ancora di un gioco e non di uno splendido mutante...

Non entra in nessun genere ed ogni classificazione gli va stretta. Racchiude in sè vari generi, ma tutti gli elementi si amalgamano durante il suo svolgimento.

Possiamo senz'altro dire che è molto più di un gioco; per definirlo meglio possiamo anche dire che rappresenta la vera,grande storia dell' umanità, formato videogame. Infatti,se da una parte diverte,dall'altra il gioco fornisce, se fatto con interesse, un vasto quadro di tutto quello che è la Cultura e la Storia del genere umano, dando di quest'ultima, nel contempo,la possibilità di comprenderne i complessi e intrecciati meccanismi.

In conclusione,pensiamo che questo gioco sia certamente un' esperienza unica nel suo genere,e sicuramente da non dimenticare.

Franco Toldi



Descrizione programmi

GIRLS

ATTENZIONE: per caricare questo programma selezionatelo dal menù principale con il mouse, quindi confermate la scelta con il tasto sinistro.

Quando compare la schermata iniziale del gioco, premete il tasto FIRE del joystick inserito nella porta 2.

Questo videogame é dedicato a tutti gli appassionati di avventure spaziali, in special modo per tutte le persone che apprezzano i famosi SPACE INVADERS: infatti, il programma è una fedele simulazione dell'altrettanto celebre GALAXY, con le astronavi aliene che scendono a gruppi cercando di distruggere con ogni mezzo la vostra navicella.

Naturalmente non sarete inermi, ma potrete disporre di un potente sistema offensivo azionabile attraverso il tasto FIRE.

COMANDI:

- manopola a sinistra:per muovere verso sinistra l'astronave
- manopola a destra:per muovere verso destra l'astronave.
- tasto FIRE:per cominciare il gioco e per sparare.

Dopo aver inserito il joystick nella porta 2 e caricato il programma secondo le modalità descritte all'inizio, premete il tasto FIRE per cominciare il vostro combattimento ambientato nello spazio.

Come potrete notare subito, gli alieni di colore blu solitamente attaccano da soli, mentre i rossi e le navicelle gialle scendono a gruppi di tre: per questo motivo, la vostra azione sul joystick dovrà essere estremamente rapida, altrimenti sarete colpiti a morte.

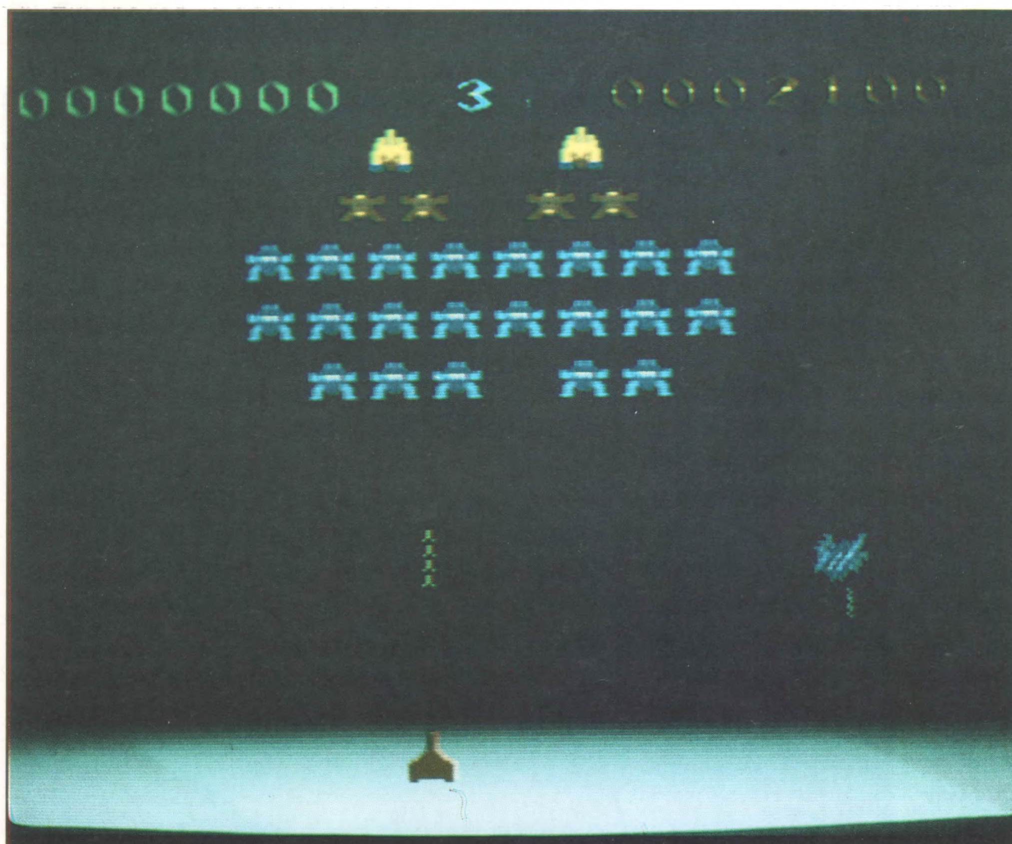
All'inizio del gioco potrete disporre di tre astronavi per fronteggiare le orde di alieni.

Se superate i 50.000 punti ,guadagnerete una navicella bonus.

Per quanto riguarda le altre indicazioni sullo schermo di gioco, potrete osservare,oltre al numero delle astronavi di cui ancora disponete, il punteggio che state accumulando durante la partita in corso di svolgimento e la migliore prestazione ottenuta da quando avete acceso il computer.

Se possiamo permetterci qualche indicazione sulla strategia da utilizzare per affrontare gli alieni, vi consigliamo di inserire il dispositivo di AUTOFIRE se il vostro joystick ne è provvisto.

In ogni caso, evitate



di eliminare tutte le navicelle che vi vengono addosso: a volte basta rimanerne lontano per portare più facilmente a termine la missione.

Un'ultima annotazione riguarda il vostro sistema difensivo e offensivo nello stesso tempo:il programma, anche in caso di utilizzo dell' AUTOFIRE, non prevede vede una ripetizione del colpo a raffica.

Perciò prestate particolare attenzione agli alieni che partono per venirvi addosso:questi sono sempre i più pericolosi, anche perchè la loro traiettoria é sempre abbastanza difficile da prevedere.

JUMPING JACK

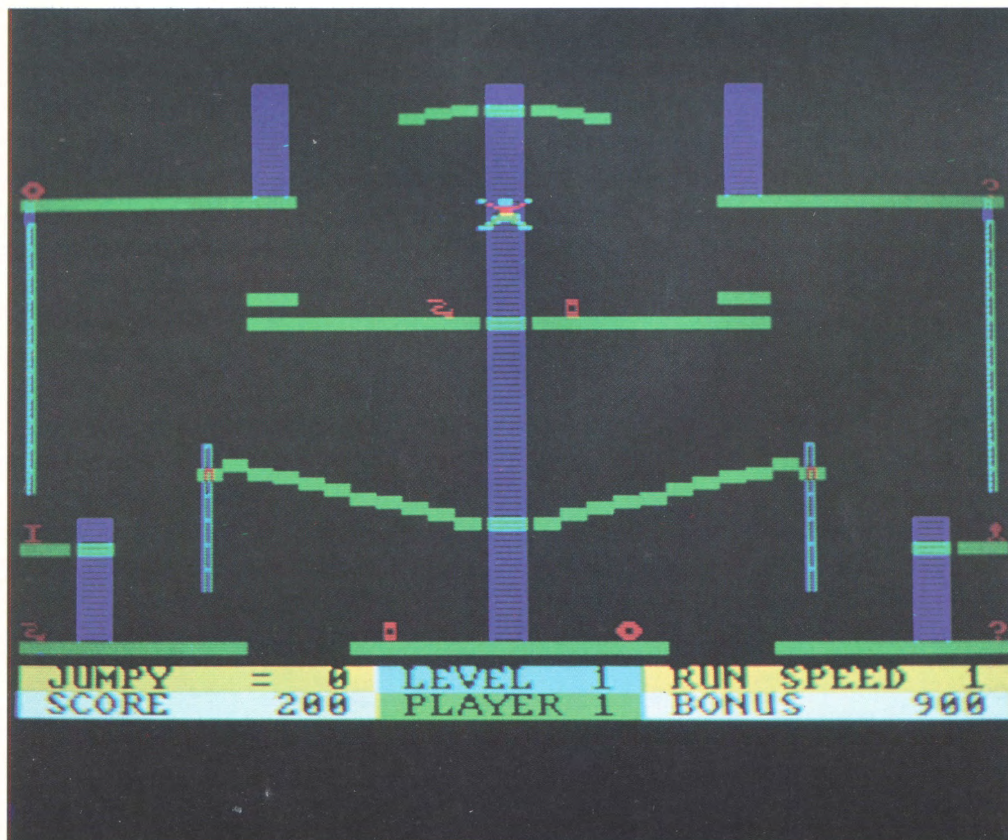
ATTENZIONE: per caricare questo programma seguite le istruzioni riportate all'inizio del primo gioco di questa rivista.

Per cominciare a giocare premete il tasto FIRE sul joystick inserito nella porta 2.
Jack è il simpatico protagonista di questa vicenda: per sopravvivere è costretto a saltare da una parte all'altra dell'edificio in cui si trova (di qui il suo soprannome "jumping"), alla ricerca di oggetti e di chiavi necessari per accedere al secondo livello.
Sfortunatamente, Jack deve fare i conti con una pallina che lo rincorre in ogni luogo e tenta di farlo precipitare dalle scale.

COMANDI: joystick

- manopola a sinistra:per sposta re Jack verso sinistra.
- manopola a destra:per spostare Jack verso destra.
- manopola in su: per salire le scale.
- manopola in giù: per scendere le scale.
- tasto FIRE:per salire le pertiche e per cominciare il gioco.

Dopo aver inserito il joystick nella porta 2, premete il tasto FIRE per acaccedere al primo livello della nostra vicenda: il simpatico Jack attenderà le vostre disposizioni in merito ai movimenti da eseguire e agli oggetti da recuperare.
Come avrete facilmente modo di verificare, il gioco non presenta particolari difficoltà, fatta eccezione per le fastidiose palline bianche che escono di tanto in tanto cercando di colpire il protagonista della vicenda.
Per quanto riguarda lo schermo di gioco, potrete consultare



nella sua parte inferiore il numero di vite, il punteggio che state raggiungendo nella partita in corso e la massima prestazione ottenuta in precedenza.
Impegnatevi al massimo delle vostre capacità in aiuto del simpatico Jack!

CFX

ATTENZIONE: per caricare questo programma consultate le istruzioni presentate in riferimento al primo gioco della rivista.

Diversamente utilizzate la seguente procedura:
premete contemporaneamente i tasti CTRL e D dopo aver caricato il programma dal menù principale, per richiamare l'ARPrequester e selezionare facilmente i files in successione.

In questo modo, lancerete il programma direttamente da CLI; caricando prima il Workbench si potrebbero avere dei problemi in fase operativa.
I comandi si limitano all'utilizzo del tasto sinistro del mouse, solo dopo aver visualizzato il requester presente, ossia la finestra video relativa alla directory del disco.
Questa utility offre l'opportunità di identificare determinate caratteristiche di un file, infatti si può esaminare attentamente e completamente il suo contenuto.
Il programma fornirà una breve linea di messaggio informando l'utilizzatore sulla condizione esatta del file precedentemente selezionato.

La semplicità del programma CFX aiuta anche l'utente meno espertoche esegue il programma senza alcuna difficoltà.
Infatti è sufficiente cliccare con il tasto del mouse sul file desiderato, per ottenere le informazioni utili in riferimento a:
- nome del file (massimo 20 caratteri).
- se è eseguibile.
- quanti "hunks" contiene nel caso sia eseguibile.
- tipo di file.

Ovviamente, questa utility non altera in alcun modo il contenuto del file; non può rimuovere virus, ma eventualmente li può solo identificare.

Per quanto riguarda i dati tecnici e i requisiti per far girare CFX, il vostro sistema dovrà comprendere:

- ARP Library V33+ presente nella Libs:directory.
- CLI da 80 colonne.
- CFX è scritto in codice Assembly 68000 con DEVPAC 2.14.
- Il codice sorgente arriva fino a 2200 linee.
- CFX contiene circa 500 etichette globali e 200 locali.

In riferimento al requester,potre-



te confermare la scelta del file cliccando su OK o selezionando l'opzione CANCEL per l'uscita da CFX.

SETPIC

ATTENZIONE: per caricare questo programma passate al CLI, premendo contemporaneamente i tasti CTRL e D; nel frattempo starete già caricando il menù iniziale della rivista.
A questo punto, premendo un qualsiasi tasto funzionale, comparirà la scritta "**BREAK-CLI": richiamate quindi la directory "Utilities/SetPic" per caricare il programma proposto.
Questa utility appartiene al campo della gestione grafica, infatti permette di "ritagliare ed incollare" una figura in formato IFF da inserire nella finestra CLI (i bitplanes dell'immagine non devono essere superiori a quelli previsti dal CLI).

Per quanto riguarda le figure in IFF (formato grafico standard Amiga), vi ricordiamo che queste non possono assolutamente superare le dimensioni previste dal CLI.
Il programma viene utilizzato seguendo i seguenti comandi: SETPIC <filename> <X> <Y>,
Ciascuna identificazione ha il seguente significato:

- filename: sta per nome della figura IFF da caricare.
- X e Y: corrispondono alle coordinate della figura da inserire sulla finestra CLI.

Dopo aver lavorato con la fantasia arricchite dal punto di vista estetico tutte le vostre finestre CLI!

SPECIALE FX

ATTENZIONE: per caricare questo programma consultate le istruzioni già presentate in Girl.

L'ultima utility di questa rivista è dedicata a tutti i musicofili, a chi ama ascoltare musica in ogni momento: caricando dal menù iniziale questo programma, avrete la possibilità di trasformare il vostro computer in uno strumento musicale.
Infatti, una volta installato il programma, si potranno generare degli interessanti motivetti scegliendo uno dei quattro brani musicali previsti.

I comandi di quest'utility sono di una semplicità davvero esemplare:
Infatti è necessario e sufficiente premere uno dei tasti funzionali, da F1 a F4 (ciascuno rispettivamente con il proprio brano musicale assegnato nella memoria del programma) per ascoltare il motivo corrispondente.
Buon ascolto!

Giacomo Tebaldini

For You



L'orologio "perpetuo"

Spesse volte la traduzione italiana di termini tecnici inglesi pone non poche difficoltà,e molto spes so scade nell'improprietà.
Accade però che talvolta la traduzione riesca più chiara dell'originale;mentre il neofita anglofono può rimanere spiazzato,il principiante italiano non ha problema a distinguere CLOCK da OROLOGIO, vocaboli che traducono nello slang "italiese" (a cui siamo abituati),una medesima parola riferita a concetti diversi.
E' curioso,ora, notare come l'orologio venga bistrattato da mamma Commodore;mentre il clock è implicito al concetto stesso di microprocessore,e perciò presente in ogni personal computer, l' orologio può essere considerato accessorio, in quanto la sua mancanza non pregiudica l'uso della macchina che può venir fatto da un utenza poco smaliziata. Conformemente a questa politica la serie di computer Amiga non prevedeva in origine l'orologio "di serie"; anche la successiva diffusione dell'espansione interna da mezzo megabyte originale (che comprende pure l'hardware dell'orologio) non ha fatto registrare da parte della ditta costruttrice quell'interesse che solitamente viene espresso dalla pubblicazione di documentazioni e similari.
Ciò è un vero peccato,in quanto la conoscenza dell'hardware di questa piccola componente elettronica fornisce alcuni interessanti spunti di programmazione.
Chi ha la fortuna di possedere un Amiga dotato dell'orologio avrà avuto modo di osservare come questo si comporti spesso in maniera bizzarra,quasi come se avesse un suo umor proprio.
Mi spiego: in genere chi utilizza la propria macchina seriamente inserisce nella startupsequence il comando "SETCLOCKOPT LOAD", che stampa su schermo l'ora caricata direttamente dall'hardware; orbene,accade abbastanza spesso che,senza nessun preavviso,detto programma Setclock informi l'utente DELLA MANCANZA FISICA DELL'OROLOGIO (battery backed up clock not found)!L'aspetto curioso della questione sta nel fatto che,passato un pò di tempo dal dichiarato hardware failure,l'orologio RISORGA (!), vivo e vegeto come da principio.
La conoscenza dell'hardware dedicato all'orologio permette di scrivere programmi miracolosi che riescono senza colpo ferire a"riparare"la vittima; riparare sia detto tra virgolette,in quanto come chiunque avrà capito è la diagnosi di Setclock ad essere scorretta, non l'Amiga ad essere fisicamente danneggiato.
Il range di memoria apparentemente dedicato all'orologio è: **$dc0000/$de0000**;un esame più attento mostra che però il contenuto di questa area di pseudoram è alquanto ripetitivo: in effetti un dump dichiara che si tratta di un pezzo di memoria lungo $40 bytes ripetuto ad libitum; in sostanza si tratta di una manciata di bytes sempre uguale che viene "fetchata" dal bus per indirizzi diversi.
L'orologio è ordinato a words,ma l'unica parte di queste ad essere modificata è l'ultimo nibble; la logica della circuiteria fa sì che l'orologio funzioni correttamente nei sistemi decimale e sessagesimale: ciò vuol dire che la cifra "alta"dei minuti non supererà mai 5,e via dicendo,evitando al programmatore di scriversi le solite routine di conversione esa.
L'orologio è completamente read/write;l'utente non ha però controllo sui 3 nibble alti delle word in cui e organizzato.
L'orologio è completamente autosussistente ed automatico;può essere però "ucciso" da subdoli programmini come questo:
lea $dc0000,a0 moveq #31,d0 label: move.w #$3333,(a0)+ dbf d0,label rts
Sono appunto sequenze di istruzioni come queste a bloccare il contasecondi e a far diagnosticare un cedimento hardware a Setclock. Il programma che accompagna questo articolo serve appunto a ricostruire il vostro orologio.
Chiunque si sia interessato potrà osservare il listato, vedendo come è semplice a volte riparare un guasto clamoroso.
Un buon esercizio per i più esperti potrà essere la stesura di un programma di editing per sostituire il settaggio tramite le preferences.

Lorenzo Ventura

CLOCK HARDWARE TA LE
$DC0000secs[lo],secs[lo],secs[hi], secs[hi],mins[lo],mins[lo],mins[hi], mins[hi]$DC0010hrs [lo],hrs [lo],hrs [hi],hrs [hi],day [lo],day [lo],day [hi],day [hi] $DC0030mth [lo],mth [lo],mth [hi],mth [hi],yrs [lo],yrs [lo],yrs [hi],yrs [hi]
$DC0040

CLOCKDOCTOR VERSION 0.81;coding by KAA of HBT

```
movem.l  a0-a6/d0-d7,-(a7)
    bsr.s   Clock
    movem.l          (a7)+,a0-a6/d0-d7    ; sistemare il
push!
    moveq #00,d0
    rts

Clock:   move.b     (a0),d0
    cmp.b #"?",d0
    beq.l   Info
    subi.b  #"K",d0
    seq     Flag
    bsr.l   Opendos
    lea     $dc0000,a5
    bsr.s   Testclock
    lea     Soundasabell(pc),a2
    bsr.l   Printcli
    tst.b   Flag
    bne.s   Fin
    bsr.l   Closelib
    rts
Fin:     lea        Done(pc),a2
    bsr.l   Printcli
    bsr.l   Closelib
    bsr.l   Opengfx
    rts

Notokay:moveq        #9,d0
    move.w          d0,(a5)
    move.w          (a5),d1
    cmp.w d0,d1
    beq.s   Escapefromhere
    andi.w #$f,d1
    cmp.w d0,d1
    bne.s   Escapefromhere

    move.l a5,a1                           ; ***
    lea     Tab(pc),a0
    moveq #31,d0
Loop:    move.w     (a0)+,(a1)+
    dbf     d0,Loop
    lea     Fravo(pc),a2
    bsr.l   Printcli
    bsr.l   Closelib
    rts
Escapefromhere:
    lea     Damaged(pc),a2
    bsr.l   Printcli
    bsr.l   Closelib
    rts
Testclock:
    move.w          (a5),d0
    andi.w #$f,d0

    moveq #65,d1
    moveq #-1,d2
    lea     $dff006,a0
WaitTof:cmp.b       (a0),d2
    bne.s   WaitTof
WaitTof2:
    tst.b   (a0)
    bne.s   WaitTof2
    dbf     d1,WaitTof

    move.w          (a5),d1
    andi.w #$f,d1
    cmp.w d1,d0
    beq.s   Uggr
    rts

Uggr:    lea        notokay(pc),a0
    move.l a0,(a7)
    rts
------------------------------------------------------------------
Opendos:move.l    $4,a6
    lea     Doslib(pc),a1
    moveq #0,d0
    jsr     -552(a6)
    tst.l   d0
    beq.s   EndPrt
    lea     Installed(pc),a2
    move.l d0,a6
PrintCli:                         ; A6:dosbase.A2:txt
    jsr     -60(a6)
    move.l d0,d1
    move.l a2,d2
EndOfLine:
    tst.b   (a2)+
    bne.s   EndOfLine
    move.l a2,d3
    sub.l   d2,d3
    jsr     -48(a6)
EndPrt:  rts
Closelib:
    move.l a6,a1
    move.l $4.w,a6
    jsr     -414(a6)
    rts

Info:    move.l     $4,a6
    lea     Doslib(pc),a1
    moveq #0,d0
    jsr     -552(a6)
    tst.l   d0
    beq.s   EndPrt
    lea     Text(pc),a2
    move.l d0,a6
    bsr.s   Printcli
    bsr.s   Closelib
    rts

OpenGfx:move.l     $4.w,a6
    lea     Gfxlib(pc),a1

    jsr     -408(a6)

    lea     Gfxbase(pc),a0
    move.l d0,(a0)
    beq.s   Failed
    move.l d0,a1
    jsr     -414(a6)
    bsr.l   Regen
    bsr.s   Makemyday
Failed:  rts

Makemyday:
    lea     $78000,a0
    move.w          #399,d0
Clcl:    clr.l      (a0)+
    dbf     d0,Clcl

    lea     $dc0000,a0
    lea     Datab(pc),a1
    moveq #00,d1
    move.w          $20(a0),d0
    andi.w #$f,d0
    or.w    d0,d1
    move.w          $24(a0),d0
    andi.w #$f,d0
    lsl.w   #04,d0
    or.w    d0,d1

    move.w          $18(a0),d0
    andi.w #$f,d0
    lsl.w   #08,d0
    or.w    d0,d1

    move.w          $1c(a0),d0
    andi.w #$f,d0
    ror.w   #04,d0
    or.w    d0,d1
    moveq #4,d0
    lea     Fonts+1200(pc),a0
Nloop:   cmp.w      (a1),d1
    beq.s   Nonstandard
    lea     2(a1),a1
    dbf     d0,Nloop
    move.w          10(a1),d0
    lea     (a0,d0.w),a1
    bra.s   Exxo
Nonstandard:
    move.w          10(a1),d0
    lea     (a0,d0.w),a0
    move.l a0,a1
Rorloop:move.b     (a0),d0
    beq.s   Exxo
    ror.b   #03,d0
    move.b          d0,(a0)+
    bra.s   Rorloop
Exxo:    lea        $7800a,a0
    bsr.l   Printo
    move.l $6c.w,Jmphere+2
    lea     Klock(pc),a0
    lea     $7f000,a1
    lea     Ghost(pc),a2
Trsfloop:
    move.b          (a0)+,(a1)+
    cmpa.l a0,a2
    bne.s   Trsfloop
    move.l #$7f000,$6c.w
    RTS

Klock:   move.w     #$4000,$dff09c
    movem.l         a0-a6/d0-d7,-(a7)
    bra.s   Yea
Gfxbase:dc.l        $0

Yea:     btst       #2,$dff016
    bne.s   Noright
    btst    #6,$bfe001
    bne.s   Noright
    move.b          $bfec01,d0
    cmpi.b #$31,d0
quit:right-left- A
    bne.s   Noright
    move.l jmphere+2(pc),$6c.w

    lea     $78000,a0
    lea     Farewell(pc),a1
    bsr.l   Printo
    bra.s   exit

Noright:move.l      Gfxbase(pc),d0
    bsr.s   Regen
    lea     $dc0000,a0
    move.w          (a0),d0
    andi.w #$f,d0
    cmp.w $0.w,d0

    beq.s   Exit

    move.w          d0,$0.w
    bsr.s   Doclock
Exit:    movem.l    (a7)+,a0-a6/d0-d7
    move.w          #$c000,$dff09a
Jmphere:jmp         $0
Regen:   move.l     d0,a0
    move.l 50(a0),a0
    move.l #$01009200,152(a0)

    move.w          #$00e0,156(a0)
    move.w          #$0007,158(a0)
    move.w          #$00e2,160(a0)
    move.w          #$8000,162(a0)
    move.w          #$ffff,164(a0)
    move.w          #$fffe,166(a0)
    rts
Doclock:lea         Buffer+6(pc),a1
    moveq #48,d1
    moveq #2,d2
Copyloop:
    move.w          4(a0),d0
    andi.b #$f,d0
    add.b   d1,d0
    move.b          d0,(a1)

    move.w          (a0),d0
    andi.b #$f,d0
    add.b   d1,d0
    move.b          d0,1(a1)

    lea     -3(a1),a1
    lea     8(a0),a0
    dbf     d2,Copyloop
    lea     $78000,a0
    lea     Buffer(pc),a1
    bsr.s   Printo
    rts
Printo:  lea        Fonts(pc),a2
    moveq #32,d1
Prtloop:move.l      a0,a4
    moveq #0,d0
    move.b          (a1)+,d0
    beq.s   Ende
    sub.b   d1,d0
    move    d0,d2
    lsl.w   #3,d2
```

```
lsl.w    #1,d0
    add.w  d2,d0
    moveq  #9,d2
    lea    (a2,d0.w),a3
Copychar:
    move.b (a3)+,(a4)
    lea    80(a4),a4
    dbf    d2,Copychar
    lea    1(a0),a0
    bra.s  Prtloop
Ende:    rts
Farewell:
    dc.b   "Clock disabled"
    blk.b  60,$20
    dc.b   0
Buffer:  dc.b   0,0,":",0,0,":",0,0,0
Fonts:   blk.b  10,$00
    dc.b   $18,$18,$18,$18,$00,$00
    dc.b   $18,$00,$00,$00,$66,$66
    dc.b   $66
    blk.b  7,$00
    dc.b   $66,$66,$ff,$66,$ff,$66
    dc.b   $66,$00,$00,$00,$18,$3e
    dc.b   $60,$3c,$06,$7c,$18,$00
    dc.b   $00,$00,$62,$66,$0c,$18
    dc.b   $30,$66,$46,$00,$00,$00
    dc.b   $3c,$66,$3c,$38,$67,$66
    dc.b   $3f,$00,$00,$00,$06,$0c
    dc.b   $18
    blk.b  7,$00
    dc.b   $0c,$18,$30,$30,$30,$18
    dc.b   $0c,$00,$00,$00,$30,$18
    dc.b   $0c,$0c,$0c,$18,$30,$00
    dc.b   $00,$00,$00,$66,$3c,$ff
    dc.b   $3c,$66,$00,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$18,$18,$7e,$18,$18
    blk.b  9,$00
    dc.b   $18,$18,$30,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$00,$7e
    blk.b  11,$00
    dc.b   $18,$18,$00,$00,$00,$00
    dc.b   $03,$06,$0c,$18,$30,$60
    dc.b   $00,$00,$00
    dc.b   '?33sss'
    dc.b   $7f,$00,$00,$00,$3c,$0c
    dc.b   $0c,$1c,$1c,$1c,$1c,$00
    dc.b   $00,$00,$7f,$63,$03,$7f
    dc.b   $70,$70,$7f,$00,$00,$00
    dc.b   $3f,$33,$03,$0f,$03,$33
    dc.b   $3f,$00,$00,$00,$60,$60
    dc.b   $66,$66,$7f,$0e,$0e,$00
    dc.b   $00,$00,$7f,$60,$60,$7f
    dc.b   $07,$67,$7f,$00,$00,$00
    dc.b   $7e,$66,$60,$7f,$73,$73
    dc.b   $7f,$00,$00,$00,$7f,$63
    dc.b   $07,$0e,$1c,$1c,$1c,$00
    dc.b   $00,$00,$3f,$33,$33,$7f
    dc.b   $73,$73,$7f,$00,$00,$00
    dc.b   $7f,$73,$73,$7f,$0e,$1c
    dc.b   $38,$00,$00,$00,$00,$00
    dc.b   $18,$00,$00,$18
    blk.b  6,$00
    dc.b   $18,$00,$00,$18,$18,$30
    dc.b   $00,$00,$0e,$18,$30,$60
    dc.b   $30,$18,$0e,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$00,$7e,$00,$7e,$00
    dc.b   $00,$00,$00,$00,$70,$18
    dc.b   $0c,$06,$0c,$18,$70,$00
    dc.b   $00,$00,$3c,$66,$06,$0c
    dc.b   $18,$00,$18,$00,$00,$00
    dc.b   $3c,$62,$66,$66,$60,$62
    dc.b   $3c,$00,$00,$00,$3f,$33
    dc.b   $33,$7f,$73,$73,$73,$00
    dc.b   $00,$00,$7e,$66,$66,$7e
    dc.b   $73,$73,$7f,$00,$00,$00
    dc.b   $7e,$66,$60,$70,$70,$76
    dc.b   $7e,$00,$00,$00,$7c,$66
    dc.b   $67,$73,$73,$73,$7e,$00
    dc.b   $00,$00,$7e,$60,$60,$7c
    dc.b   $70,$70,$7e,$00,$00,$00
    dc.b   $7f,$60,$60,$7c,$70,$70
    dc.b   $70,$00,$00,$00,$7e,$66
    dc.b   $60,$77,$73,$73,$7f,$00
    dc.b   $00,$00,$63,$63,$63,$7f
    dc.b   $73,$73,$73,$00,$00,$00
    dc.b   $18,$18,$18,$1c,$1c,$1c
    dc.b   $1c,$00,$00,$00,$3e,$06
    dc.b   $06,$0e,$0e,$6e,$3c,$00
    dc.b   $00,$00,$63,$66,$6c,$7f
    dc.b   $63,$63,$63,$00,$00,$00
    dc.b   $30,$30,$30,$3c,$3c,$3c
    dc.b   $3f,$00,$00,$00,$63,$7f
    dc.b   $6b,$63,$73,$73,$73,$00
    dc.b   $00,$00,$73,$7b,$6f,$67
    dc.b   $73,$73,$73,$00,$00,$00
    dc.b   $3e,$63,$63,$73,$73,$73
    dc.b   $3e,$00,$00,$00,$7f,$63
    dc.b   $63,$7f,$78,$70,$70,$00
    dc.b   $00,$00,$3e,$63,$63,$73
    dc.b   $73,$77,$3e,$07,$00,$00
    dc.b   $7e,$66,$66,$7f,$73,$73
    dc.b   $73,$00,$00,$00,$7e,$66
    dc.b   $60,$7f,$07,$67,$7f,$00
    dc.b   $00,$00,$7f,$18,$18,$1c
    dc.b   $1c,$1c,$1c,$00,$00,$00
    dc.b   'cccsss'
    dc.b   $7f,$00,$00,$00,$63,$63
    dc.b   $63,$73,$76,$7c,$78,$00
    dc.b   $00,$00,$63,$63,$63,$63
    dc.b   $6b,$7f,$77,$00,$00,$00
    dc.b   $63,$63,$63,$3e,$73,$73
    dc.b   $73,$00,$00,$00,$63,$63
    dc.b   $63,$3e,$1c,$1c,$1c,$00
    dc.b   $00,$00,$7e,$66,$06,$3c
    dc.b   $70,$76,$7e,$00,$00,$00
    dc.b   $10,$30,$70,$ff,$70,$30
    dc.b   $10,$00,$00,$00,$00,$c0
    dc.b   $60,$30,$18,$0c,$06,$00
    dc.b   $00,$00,$08,$0c,$0e,$ff
    dc.b   $0e,$0c,$08,$00,$00,$00
    dc.b   $18,$3c,$66
    blk.b  10,$00
    dc.b   $7e
    blk.b  6,$00
    dc.b   $06,$0c,$18
    blk.b  9,$00
    dc.b   $3e,$06,$7e,$66,$7f,$00
    dc.b   $00,$00,$00,$60,$60,$7f
    dc.b   $73,$73,$7f,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$00,$7e,$60,$70,$70
    dc.b   $7e,$00,$00,$00,$00,$03
    dc.b   $03,$7f,$73,$73,$7f,$00
    dc.b   $00,$00,$00,$00,$7e,$66
    dc.b   $7e,$70,$7e,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$1e,$18,$7e,$38,$38
    dc.b   $38,$00,$00,$00,$00,$00
    dc.b   $3f,$73,$73,$3f,$03,$7e
    dc.b   $00,$00,$00,$60,$60,$7f
    dc.b   $73,$73,$73,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$1c,$00,$18,$1c,$1c
    dc.b   $1c,$00,$00,$00,$00,$1c
    dc.b   $00,$1c,$1c,$0c,$0c,$3c
    dc.b   $00,$00,$00,$60,$66,$6c
    dc.b   $7f,$73,$73,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$18,$18,$38,$38,$38
    dc.b   $3c,$00,$00,$00,$00,$00
    dc.b   $63,$77,$7f,$6b,$63,$00
    dc.b   $00,$00,$00,$00,$7e,$77
    dc.b   $73,$73,$73,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$00,$7f,$63,$73,$73
    dc.b   $7f,$00,$00,$00,$00,$00
    dc.b   $7f,$63,$63,$7f,$70,$70
    dc.b   $00,$00,$00,$00,$7f,$63
    dc.b   $63,$7f,$07,$07,$00,$00
    dc.b   $00,$00,$7e,$66,$70,$70
    dc.b   $70,$00,$00,$00,$00,$00
    dc.b   $7e,$60,$7e,$0e,$7e,$00
    dc.b   $00,$00,$00,$18,$7e,$18
    dc.b   $38,$38,$38,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$00,$63,$63,$73,$73
    dc.b   $7f,$00,$00,$00,$00,$00
    dc.b   $63,$63,$76,$7c,$78,$00
    dc.b   $00,$00,$00,$00,$63,$63
    dc.b   $6b,$7f,$77,$00,$00,$00
    dc.b   $00,$00,$66,$3c,$18,$7e
    dc.b   $66,$00,$00,$00,$00,$00
    dc.b   $73,$73,$73,$7f,$07,$7e
    dc.b   $00,$00,$00,$00,$7e,$0e
    dc.b   $3c,$70,$7e
    blk.b  293,$00
    dc.b   $5a,$0b,$0b,$01,$bb,$4b
    dc.b   $9b,$43,$2b,$9b,$01,$72
    dc.b   $7b,$93,$13,$2b,$93,$a3
    dc.b   $4b,$73,$7b,$01,$41,$13
    dc.b   $93,$ab,$a3,$a3,$4b,$73
    dc.b   $7b,$49,$01,$0b,$01,$b3
    dc.b   $2b,$93,$cb,$01,$aa,$72
    dc.b   $42,$0a,$82,$82,$ca,$01
    dc.b   $13,$4b,$93,$a3,$43,$23
    dc.b   $0b,$cb,$71,$00,$6a,$2b
    dc.b   $93,$93,$cb,$01,$c2,$6b
    dc.b   $0b,$9b,$09,$00,$42,$0b
    dc.b   $83,$83,$cb,$01,$72,$ab
    dc.b   $ca,$2b,$0b,$93,$09,$00
    dc.b   $42,$0b,$83,$83,$cb,$01
    dc.b   $12,$4b,$93,$a3,$43,$23
    dc.b   $0b,$cb,$01,$5a,$0a,$0a
    dc.b   $09,$00,$0a,$ab,$3b,$ab
    dc.b   $93,$4b,$01,$0b,$63,$63
    dc.b   $0b,$01,$33,$0b,$73,$1b
    dc.b   $4b,$ab,$63,$63,$0b,$01
    dc.b   $1b,$43,$2b,$01,$33,$0b
    dc.b   $01,$13,$0b,$a3,$a3,$2b
    dc.b   $93,$2b,$01,$4b,$63,$01
    dc.b   $6b,$4b,$7b,$01,$1b,$ab
    dc.b   $7b,$93,$2b,$01,$6b,$0b
    dc.b   $a3,$a3,$7b,$09,$00
    dc.b   "FOR YOU presents another HBT product.",00
Ghost:
-----------------------------------------------------------------

Gfxlib:  dc.b   "graphics.library",0
Doslib:  dc.b   "dos.library",0
Installed:
    dc.b   $9b,"33",$6d,"CLOCKDOC 0.78",$9b,"31",$6d
    dc.b   "running.Hang on for a sec...",10,0
Fravo:   dc.b   "Clock repaired.Use 'preferences' to restore it.",10,0
Damaged:dc.b    "As far as I can see,you have no clock at all.",10,0
Soundasabell:
    dc.b   "Good.Your clock is okay.",10,0
Text:    dc.b   $9b,"33",$6d
    dc.b   ">>>>>>>>>>CLOCKDOC. For You MCMXCI<<<<<<<<<<",$9b
    dc.b   "31",$6d,10
    dc.b   "This prog will check and repair your clock...",10

    dc.b   "Options supported:  [?]:displays this text",10
    dc.b   "                    [K]:real time display!",10
    dc.b   "The clock display can be killed pressing both",10
    dc.b   "the mousebuttons together with RightAmiga key",10,0
Done:    dc.b   "Clock display installed.",10,0
Flag:    dc.b   0
    even

-----------------------------------------------------------------

Datab:   dc.w   $2703,$2512,$0101,$2911,$0404
    dc.w   0,58,70,84,104,161


Tab:     dc.w   00,00        ;secs(lo)
    dc.w   00,00             ;secs(hi)

    dc.w   03,03             ;mins(lo)
    dc.w   02,02             ;mins(hi)

    dc.w   01,01             ;hrs(lo)
    dc.w   01,01             ;hrs(hi)

    dc.w   02,02             ;days(lo)
    dc.w   02,02             ;days(hi)

    dc.w   05,05             ;mths(lo)
    dc.w   00,00             ;mths(hi)

    dc.w   00,00             ;yrs(lo)
    dc.w   09,09             ;yrs(hi)

    dc.w   00,00
    dc.w   00,00
    dc.w   00,00
    dc.w   00,00
```

Pagina mancante

SUPER PC

VERTIGO



Speciale VERTIGO
Aggiornamento n.2
Magazzino



£. 18.000



n15
Supplemento

Casa Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n.293 del 17.04.89 Anno 4 Supplemento al n.15 Mensile di Informatica - Marzo